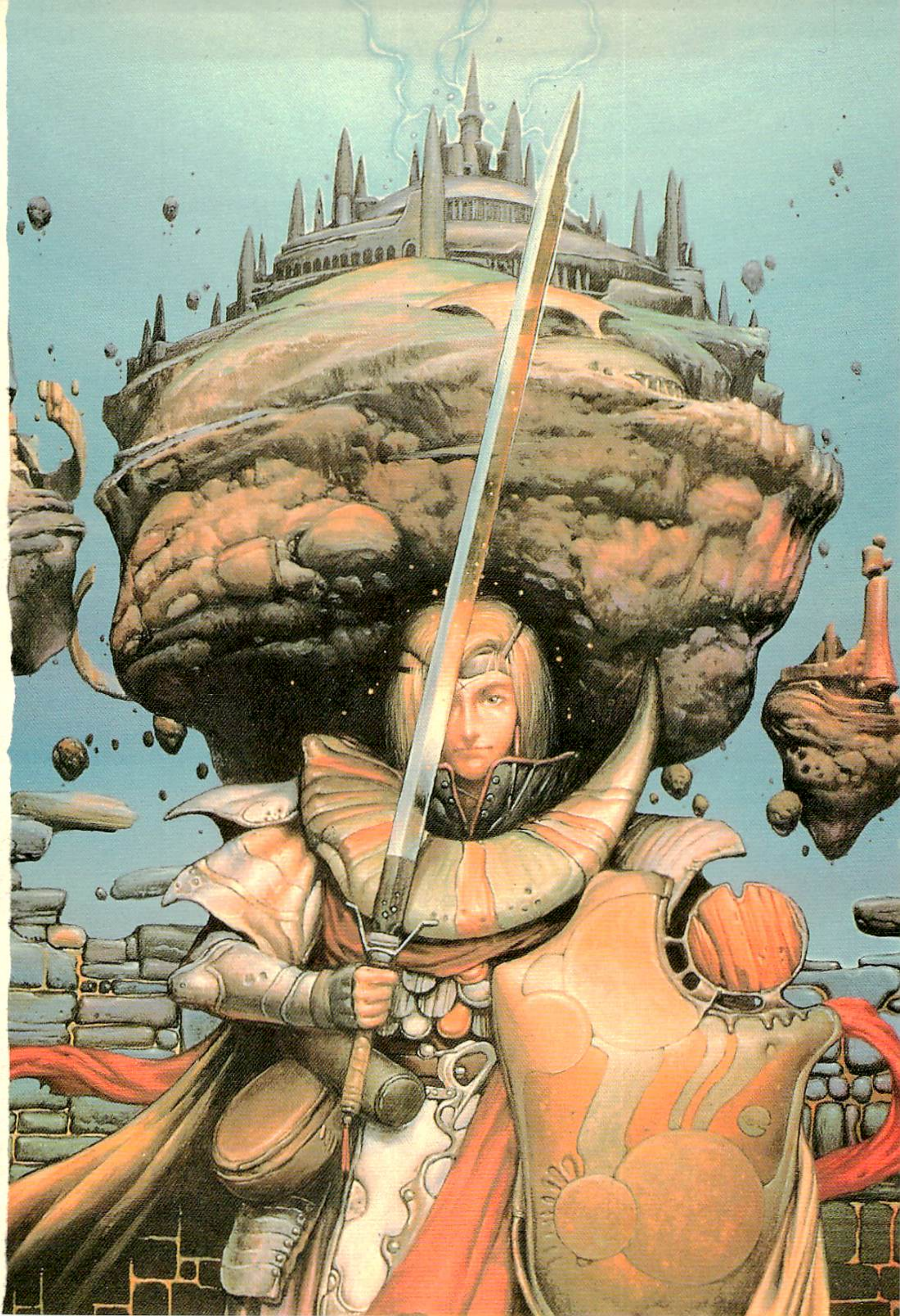
SWORD WORLD PC





【フォーセリアの神話と歴史】

フォーセリア世界は、“万物の始祖”と呼ばれる偉大な巨人の死によって誕生しました。フォーセリアを形作るすべてのものは、この巨人の骸から生まれ出たのです。

最初に現われたのは、神々でした。特に至高神ファリス、暗黒神ファラリス、大地母神マーファ、知識神ラーダ、戦の神マイリー、富と幸運の神チャ・ザの六柱は“六大神”と呼ばれ、世界の創造をつかさどっていきます。他にも、幾百もの神々が巨人の身体から生まれました。

また、巨人の鱗からは竜が、黄金色の体毛からは古代樹が生まれました。原初の時代に生まれたこれらの生き物は“古代種族”と呼ばれ、神にも等しい力を持っていたようです。

神々は、世界に散らばっている混沌に法を与え、未分化なエネルギーは炎、水、風、大地などの精霊力に分化していきました。こうして誕生したのが、世界の力の源とされる“精霊界”で、無限の精霊たちがこの世界の住人とされたのです。

次に神は、自らの住む地として“物質界”を創りました。神はこの地に数多の生き物を創造し、自らの従僕として住まわせたのです。中でも人間は、神々自身の姿を模して創られたがゆえに、世界の主人としての地位を与えられたとも言われています。

最後に、精霊界と物質界をつなぐ中間世界として“妖精界”が創られました。この世界の住人とされたのが妖精たちで、彼らは精霊界から精霊力を汲み出し、物質界にそれを送り出すことを永遠の使命とされました。

かくして、世界は秩序と調和の中に完成したかに見えました。しかしその一歩手前で、創造主である神々の間に不和が起こり、至高神ファリスと暗黒神ファラリスの激しい対立は、やがてフォーセリアを二分する大戦争へと発展します。



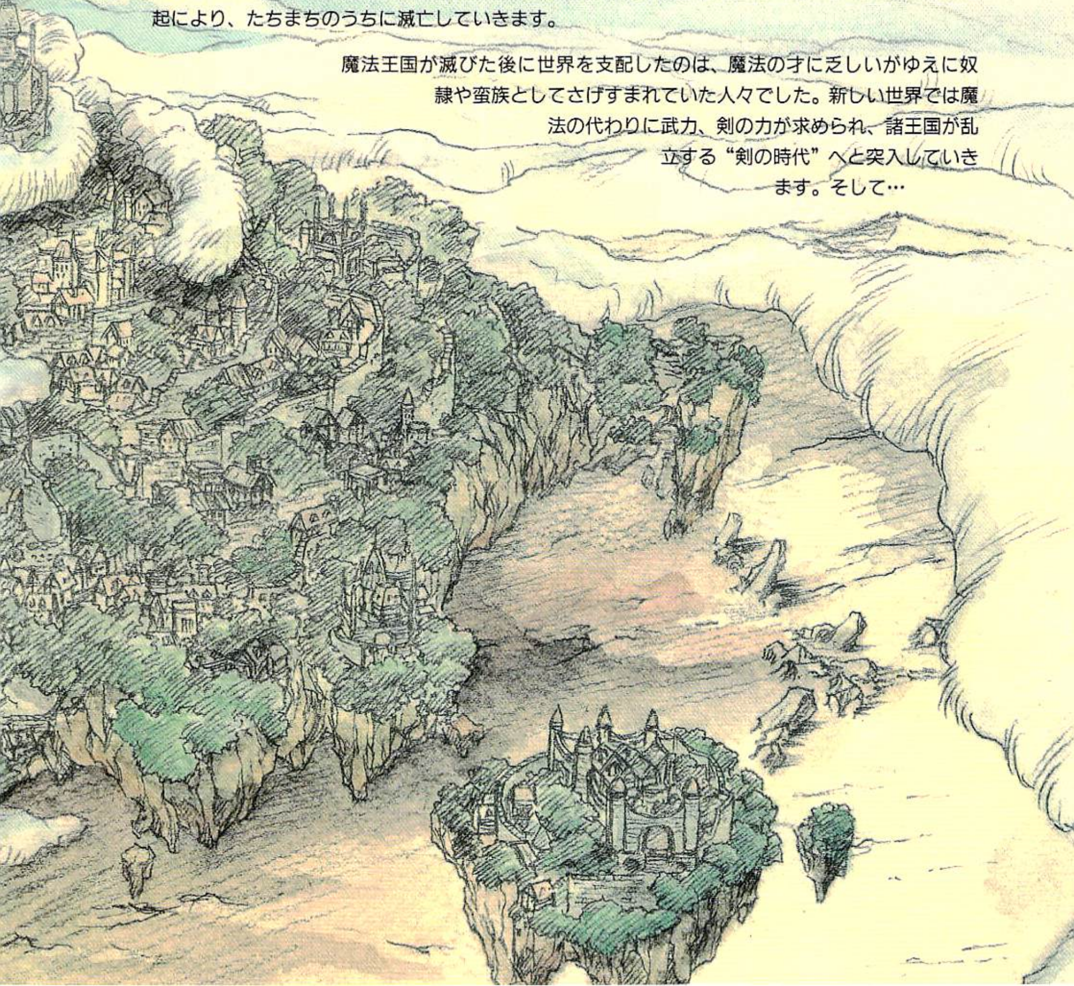
しかし、戦いの勝者はどちらでもありませんでした。この戦いで主役を務めたのは、神々と同様に二つの陣営に分かれた古竜の王たちでしたが、彼らが激しく争った結果、すべての神々の肉体は焼きつくされてしまったからです。神々の魂は不滅でしたが、肉体を失った彼らは世界に介入することができなくなりました。こうして神の時代、神話の時代は終わりを告げます。

神々の戦いが終わると、世界はふたたび混沌に支配され、長い“暗黒の時代”が訪れました。非力な人間たちにとってそれは冬の時代でしたが、彼らは神から授かった魔法の技を徐々に伸ばし、やがて“カストゥール”と呼ばれる王国を建設します。

カストゥール王国は次第にその版図を広げ、やがては偉大な魔法王に支配された大帝国に成長しました。しかし、魔法をあやつる能力にすぐれた者が強大な権力を握る一方で、能力の劣った者や、魔術を扱えない者は奴隷にされたり、蛮族として荒野に追われたのです。

ところが、魔法王国の栄華も永遠ではありませんでした。やがて四つの精霊力を兼ねそなえた魔物、アトンが現われたのです。カストゥールの人々は魔法の粋を集めたひとふりの剣で怪物を倒しますが、その代償はあまりにも大きすぎました。彼らの力の源であった“魔力の塔”が崩壊し、大爆発を起こしてしまったのです。こうして無限の魔力の源を失ったカストゥール王国は、彼らが奴隷として支配していた蛮族たちの蜂起により、たちまちのうちに滅亡していきます。

魔法王国が滅びた後に世界を支配したのは、魔法の才に乏しいがゆえに奴隷や蛮族としてさげすまれていた人々でした。新しい世界では魔法の代わりに武力、剣の力が求められ、諸王国が乱立する“剣の時代”へと突入していきます。そして…



CONTENTS

フォーセリアの神話と歴史……2
目次……4
冒険の舞台……5
◆主要な地形……6
エストン山脈／グロザムル山脈／“堕ちた都市”レックス／
ミード湖／カーン砂漠／オラン
◆主要な都市……8
オラン／エレミア／カゾフ／ブラード／ミード
◆“堕ちた都市”レックス……10
パダ／“堕ちた都市”レックス
◆さまざまな迷宮……12
技能と種族……13
◆冒険に役立つ技能……14
ファイター（戦士）技能／シーフ（盗賊）技能／レンジャー（狩人）技能／
セージ（賢者）技能／バード（吟遊詩人）技能／シャーマン（精霊使い）技能／
プリースト（司祭）技能／ソーサラー（魔術師）技能
◆アレクラスト大陸の種族……18
人間／エルフ／ハーフ・エルフ／ドワーフ／グラスランナー
店と施設……23
冒険者の店／奇跡の店／薬草師の店／武具の店／魔術師ギルド／
盗賊ギルド
◆神　殿……29
ファリス神殿／マーファ神殿／ラーダ神殿／マイリー神殿／
チャ・ザ神殿／ファラリス神殿
武具とアイテム……31
◆武　具……32
武器／防具
◆アイテム……34
魔　法……35
◆呪　歌……37
◆プリースト・マジック（神聖魔法）……38
◆シャーマン・マジック（精霊魔法）……40
◆ソーサラー・マジック（古代語魔法）……42
よりよき冒険へのアドバイス……44
ソード・ワールドPC　デザイナーズ・ノート……46
参考文献……47

冒険の舞台

ようこそ、新しい冒険者諸君。
ここは、冒険の世界“フォーセリア”。
数多の神々、竜をはじめとする奇怪なモンスターたち、妖精や精霊、そして魔法。
フォーセリアには、君たちの世界では消滅してしまったとされる
驚異と幻想が、今も息づいているのだ。
海に抱かれ、緑あふれる大陸“アレクラスト”。
そこには君たちと同じ人間たちが暮らしている。
ある者は畑をたがやし、ある者は野山で弓を引き、ある者は海で船をあやつる。
王は国を統べ、騎士は馬を駆って戦いにおもむき、
司祭たちは神々に祈りをささげている。
山あいの小村には黄金色の麦畑と放牧された家畜の姿があり、
石畳で覆われた巨大な都市には、天まで届けとばかりに魔術師の塔が
そびえたっている。港には無数の船が浮かび、活気ある喧騒に満ちている。
だが、ここは理想郷ではない。平穏な日常から一歩外へ出れば、
さまざまな災厄や陰謀、暴力が待ち受けているのだ。
冒険者として富と栄光を求めるものは、大いなる賭けの代償として、
おのれの命を運命神の手にゆだねなくてはならない。
私は君たちに祝福を与えよう。
むこうみずな冒険の旅におもむこうとする君たちの前に、栄光の道が開けんことを。
もう一度言おう。ようこそ、我らが世界フォーセリアへ。
ようこそ、このすばらしき剣と魔法の王国へ！

◆

『主要な地形』

このゲームの舞台となるのは、アレクラスト大陸の南東部にあたる地域です。ここでは、地図を見ながら主な地形を説明していきましょう。

カーン砂漠
エレミア
エストン山脈
オラン
カゾフ





エストン山脈：“常緑の山脈”の別名を持ち、なだらかで緑深い山々が連なっています。山脈の奥深くには、アレクラスト大陸が生まれた時から存在するという“太古の森”があるとされていますが、エルフの村の多い山奥に分け入るのは困難で、発見されたという実証はありません。また、南方にはドワーフの集落も点在しています。

グロザムル山脈：大陸東部で最大の山脈であり、多くの古代遺跡を有するために“驚異の山脈”という別名を持っています。岩場の多い切り立った山脈なので、奥深くまで踏み込む者はまれです。

“堕ちた都市”レックス：アレクラスト最大の遺跡で、カストゥール王国時代の空中都市の残骸です。その規模は人口10万を誇るオランの数倍はあり、古代魔法の偉大さを今に伝えています。レックスに限ったことではありませんが、こうした遺跡には魔法王国時代の遺品や宝が数多く眠っています。

ミード湖：この湖は、空中都市レックスが建造された時、都市の土台を造る土砂を削った跡にできたと言われています。その説を裏付けるように、湖畔の崖や湖底には、作業場の跡らしいものが見つかっています。

カーン砂漠：別名を“悪意の砂漠”と言い、排他的で好戦的な砂漠の民が居住しています。貴重な古代遺跡が隠されているとの噂もありますが、厳しい気候や砂漠の民に阻まれ、多くの商人や冒険者がこの砂漠で消息を断っています。その中には、確かに砂漠の民が放った暗殺者に殺された者もいるようです。

オラン：エストン山脈、ミード湖、グロザムル山脈、そして海に囲まれた平地を版図とする大国で、このゲームの主な舞台です。オランは建国後二百年を経ていますが、天然の城壁に囲まれて平穏な年月を送り、今では文化と学問の中心として“賢者の国”の別名を持ち、多くの賢者や魔法使いが集まる先進国となっています。

◆

『主要な都市』

ここでは、冒険の舞台となる大陸南東部に点在する都市について説明します。

オラン

オラン	都市レベル：都市	人口：10万人
	冒険者の店：古代王国への扉亭、麗しの我が家亭	

解説：オランの首都で、人口10万人を越えるアレクラスト大陸最大の都市です。街並みは石造りの建物が整然と立ち並び、道には隙間なく石畳が敷かれています。その下には上下水道が完備されており、アレクラストでは最高の文明度を誇っています。

巨大な都市の中央には、“賢人王”第16代カイアルタードⅦ世が住まうエイトサークル城がそびえ、その城を取り巻くようにして、至高神ファリス、戦神マイリー、大地母神マーファ、知識神ラーダの各神殿が配されています。

しかし何よりも目を引くのは“三角塔”と呼ばれる魔術師ギルドでしょう。それぞれ知識の塔、魔術の塔、真理の塔と呼ばれる三つの塔が正三角形の頂点に配置された巨大な建造物で、全アレクラストの魔術師ギルドを統轄する総本山です。

魔術師ギルドの創始者であり、現在も三角塔の長を務める大賢者マナ・ライは、現国王の師でもあり、“大賢者にして至高の魔術師”と呼ばれています。

オラン市街を北から南へと流れているのはハザード川で、港が築かれている川べりには倉庫や船宿といった建物が立ち並び、活気に満ちた一画を作り出しています。

ちなみに、オランを行来する商船の多くはガレー船ではなく、帆船です。技術レベルが高いことももちろんですが、人力で動くガレー船は奴隷制度の象徴として嫌われているからです（といっても、オランにまったく奴隷がいないわけではありませんが）。

またオランは、賢者や魔法使いのメッカであるとともに、“冒険者の街”でもあります。“堕ちた都市”



レックスをはじめ近隣に古代遺跡が豊富な上に、新たな冒険の情報を集めたり、冒険で入手したアイテム類の鑑定・売買が行いやすいからです。

そんな冒険者たちが体を休め、新たな冒険の準備を整える場所が、俗に“冒険者の店”と呼ばれる宿屋です。オランにはこの種の店が無数にありますが、最も有名なのは『古代王国への扉亭』と『麗しの我が家亭』の2軒です。『古代王国への扉亭』は主に人間の冒険者が利用するのに対して、『麗しの我が家亭』には、エルフやドワーフ、グラスランナーといった他種族(※)の冒険者たちが多く集まっています。

(※)19〜22ページ参照。

エレミア

都市レベル：都市	人口：9万人
冒険者の店：丘のクジラ亭	

解説：オランから西方へ伸びる街道の先に位置するのが、“職人たちの王国”エレミアです。ギルドの徒弟制度に支えられた工業生産で有名な国で、同名の首都エレミアは、産業の中心地として発展してきました。

エレミアにはさまざまな職種のギルドがあり、そこで生産される商品を売買する商人が集まって、一大商工業都市を形成しています。交通の要所に位置し、良港にも恵まれたエレミアは、都市全体が巨大な市場とも思える活況を呈しているのです。

カゾフ

都市レベル：街	人口：3万人
冒険者の店：海のアヒル亭	

解説：オランから海岸沿いに南東へ行くと“港湾都市”カゾフに着きます。街のほとんどを港が占めるこの街は、漁業や商船による交易、造船業によって繁栄しています。港には大小さまざまな船がひしめきあい、街中には船乗りや商人たちの姿が数多く見られます。また、街の地下や周辺には古代遺跡が眠っているとの噂もあり、それに引き寄せられた冒険者たちも集まっているようです。

港の沖合には岩だらけの小島がいくつも浮かんでいますが、近ごろその島のひとつで、何か不穏な出来事が起こっているとの噂があります。

ブラード

都市レベル：町	人口：2万5千人
冒険者の店：白羽の矢亭	

解説：グロザムル山脈の南に位置する町です。気候は温暖で、人々の気質も南国風のおおらかさが目立つようです。主産業は、海から得られる海産物や塩です。土地は痩せており、陸ではわずかな果樹園と山羊の放牧が行われているにすぎません。

ミード

都市レベル：大きな村	人口：4百人
冒険者の店：赤鼻のゴブリン亭	

解説：ミード湖の北に位置し、プリシスやムディールといった小国との国境沿いにある村です。そのためか旅人や商人の姿も多く見られます。村の北東の森は“ゴブリンの森”と呼ばれ、モンスターが多く住んでいるため、木と石でつくった街壁を周囲にめぐらせています。湖に面した小さな港には、漁船よりも人や荷物を運ぶ運搬船の数が多いようです。

★この他にも、オランの周辺には小さな村々が点在しています。そうした村にも“冒険者の店”がありますから、こまめに訪れれば、思いがけない冒険のネタに出くわせるかもしれません。

『“堕ちた都市”レックス』

ここでは、ゲーム中でも重要な役割を果たす古代遺跡レックスと、冒険者の都パダについて説明しましょう。

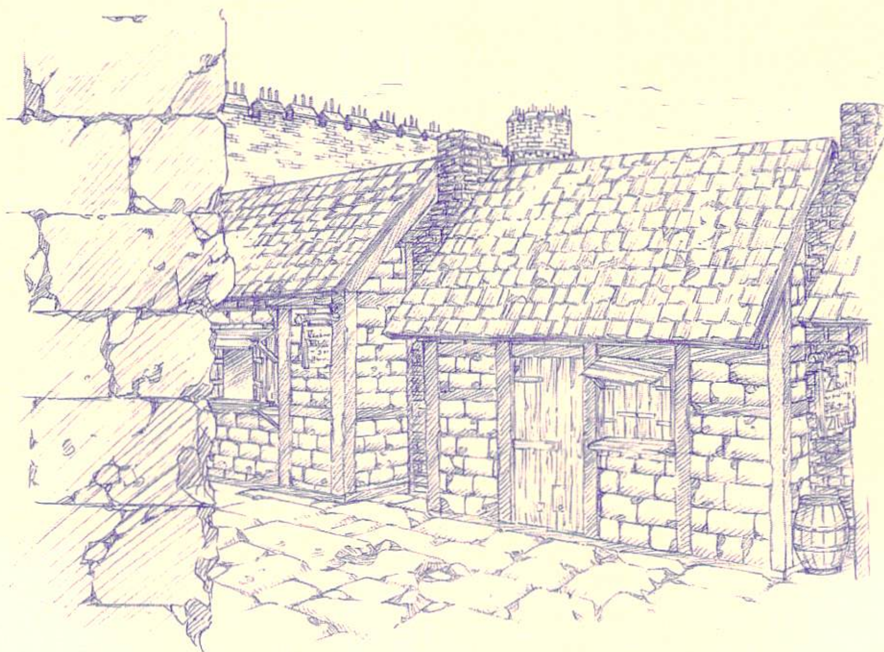
パダ

パダ	都市レベル：街	人口：5千人
	冒険者の店：遺跡の番人亭、掘り出された秘宝亭	

解説：“堕ちた都市”レックスの南に位置し、遺跡に向かう冒険者たちの拠点として繁栄している“冒険者の街”です。一攫千金を狙う冒険者や探検家、古代王国の知識を求める賢者や魔法使いたちが集い、いつも活況を呈しています。

パダの特徴は、遺跡のモンスターを警戒して建築されたという高い城壁です。壁に守られた中心街は石造りの建物が並ぶ整然とした街並みですが、城壁のおかげで面積が限られているため、街が発展するにつれて城壁の外に急ごしらえの家々が乱立し、スラム街となっています。

街の性格上、冒険者の店もたくさん軒を並べていますが、最も有名なのは城壁の中にある『掘り出された秘宝亭』です。しかし遺跡探索は危険なので、経験のある冒険者でなければ仕事を斡旋してもらえません。未熟なうちは、城壁外にある『遺跡の番人亭』で仕事をもらうしかないでしょう。



“堕ちた都市”レックス

解説：レックスは、古代カストゥール王国時代に建設された空中都市です。当時偉大な魔術師たちの間では、精霊や魔力の粋を集めて、奇抜な魔法都市を創造することが流行していました。

大魔術師ブランプは、地上に環状列石による巨大な魔法陣を作り、その空間の重力を打ち消しました。そしてそこに大量の土砂を浮かべ、切り出された岩を積み、植物を植え、川や池をつくり、壮麗な都市を築き上げたのです。見事な魔法の芸術に古代王国の人々は感嘆の声をあげ、ブランプの名は一躍世界に広まりました。

人々は競ってレックスに移住し、都市は大きくふくれ上がって行きます。地上の列石は輪を広げ、土砂を削り取った跡にはミード湖ができました。街はますます繁栄を極め、光を放つ白亜の塔や、汲めども尽きない精霊の泉が造られ、色とりどりの花々が咲き乱れていました。その様子は、あたかも太古の楽園が蘇ったかのようだったと言います。

しかし、やがて破局がやってきました。ブランプの死後、後を継いだ太守は無謀な拡大政策に走り、やみくもに都市を巨大化したのです。そのためレックスを支えていた魔法のバランスが崩れ、蛮族の侵略などもあって、ついに都市は地上に墜落したのでした。

数え切れない人々の命が失われ、栄華をきわめた都市はがれきの山に姿を変えました。生き残った魔法生物たちは野性化し、都市の崩壊後も残った魔力の影響を受けて、恐ろしいモンスターへ変異していったのです。

古代王国が滅んで五百年が過ぎた今、レックスの廃虚には恐ろしい危険が満ちています。崩れた街並みが形作る迷宮。魔力の影響で変異した奇怪なモンスター。いまだに動き続けている魔法装置やゴーレム。そして不死の怪物と化したレックスの市民たち…。

しかし、こうした危険を乗り越えれば、すばらしい魔法王国の財宝を手にすることができるのです。その誘惑に駆られてレックスに群れ集う人々は、今日も跡を絶ちません。モンスターの牙に倒れるか、宝を手にして帰るか。この命懸けのギャンブルはこれからも続くことでしょう。



◆

『さまざまな迷宮』

冒険者となってこの地を旅するあなたの前には、古代王国時代の遺跡が数多く姿を現わすでしょう。“賢者の街”オランや“港湾都市”カゾフの地下には、知られざる遺跡が眠っていると言われていますし、村の片隅や街道の脇に、遺跡の入口がぽっかりと口を開けていることもあるでしょう。あまりにも身近なために、一般の住民たちの中には、それが古代王国の遺跡であることに気づかない者すらいるのです。

このように身近な場所で見つかる遺跡もあれば、人跡未踏の地で眠り続けている遺跡もあります。古代王国の魔術師たちは、魔力でつながった通路(門)を使って、どんな場所にも即座に移動することができました。切り立った山の尾根であろうが、孤島であろうが、空中であろうが、どこにでも住居や都市を建設することができたのです。しかし魔法の移動手段を持たない私たちにとって、そのような場所は扉を閉ざされた金庫も同然です。ですから、人里離れた山奥や絶海の孤島に人知れず遺跡が眠っていることは、十分に考えられるのです。

ところで、冒険の舞台は何も遺跡や地下迷宮ばかりとは限りません。

例えば大都市の地下に広がる下水道は、下手な地下迷宮よりも奥が深く謎めいた場所ですし、放棄された空き家や入り組んだスラムの街並みも、立派な探索の場になります。うっそうと茂った森や深い谷、霧にけぶる海、灼熱の砂漠も同様でしょう。

街で人捜しをしたり、あずかった荷物を配達することも立派な冒険です。そのような一見つまらない仕事が、大きな冒険へのきっかけを与えてくれることだってあるでしょう。

冒険者たるもの、“何ごとも経験”を合言葉に探索を行ってください。きっと素晴らしい冒険に出会えることでしょう。



技能と種族

フォーセリアの世界には、君たちと同じ人間の他に、
エルフ、ドワーフ、グラスランナーといった人間型種族が暮らしている。
この世界では、
君が望むならこれらの種族に生まれ変わることもできるのだ。
そしてこの世界で冒険を行うには、冒険に役立つ能力、
すなわち“技能”を修得しなくてはならない。
戦士、盗賊、狩人、賢者、吟遊詩人、精霊使い、司祭、魔術師の
8つの技能のうち、
どの技に優れているのか、どれだけの技術を持っているかが、
冒険の成否に大きく関わってくるのだ。
次の頁からは、
君がなれる種族はどんな人々なのか、
技能にはどんな能力が含まれているのかを説明していこう。

◆

『冒険に役立つ技能』

このゲームでの“技能”とは、冒険をする上で必要な能力のことで、“冒険者技能”とも言います。ファイター(戦士)、シーフ(盗賊)、レンジャー(狩人)、セージ(賢者)、バード(吟遊詩人)、シャーマン(精霊使い)、プリースト(司祭)、ソーサラー(魔術師)の8種類について、ひとつずつ説明してゆきましょう。

ファイター(戦士)技能



冒険には、戦いがつきものです。遺跡にはさまざまなモンスターが待ち構えていますし、都市の裏路地で不意打ちされたり、街道で追いはぎや山賊と出くわしたり…。

この危険な「剣の世界」に生きる限り、戦いを避けて通ることはできません。ファイター(戦士)技能は、剣や斧をふるい、先頭に立って敵と戦う能力を表わす技能です。この技能か、もしくはシーフ(盗賊)技能がなくては、敵と戦ったり、相手の攻撃をかわすことはできません。ファイター技能に含まれれる能力は、武器による戦闘(飛び道具含む)、盾の使用、攻撃の回避です。

ファイター技能は、経験によって自然に修得し、習熟できるものです。ただし『ソード・ワールドPC』では便宜上、すべての技能は“冒険者の店”で上昇させるようになっています。



シーフ(盗賊)技能

盗賊といっても、善良な人々から金品を盗む悪人とは限りません。この技能は、鍵あけ、変装、スリ、忍び足、戸内での罠感知/罠発見、戸内での足跡追跡、戸内での捜索といった、盗賊が得意とするさまざまな能力を表わしているのです。

シーフ技能は、遺跡などの探索には欠かせないものです。この技能があれば、物理的な錠で閉ざされた扉や箱を開いたり、仕掛けられた罠をはずすことができます。また人が通ったかどうか足跡を調べたり、人知れず物影に潜んで、物音を聞き分けたりする能力もこの技能に含まれています。

またシーフ技能があれば、ファイター技能がなくとも戦いに加わることができます。ただし、強力な攻撃力と高い防御力が重要なファイターとは違い、身軽さを大切にするシーフは、物音をたてる金属鎧や重い武器を身につけることはできません。

シーフ技能は“盗賊ギルド”で教えられており、盗賊ギルドに入っていない者は覚えることができません。また盗賊ギルドの建物には、シーフ技能を持つ者がいなくては入ることができません。

レンジャー(狩人)技能

レンジャー技能には、野外活動で必要なさまざまな能力が含まれています。仕掛けられた罠や足跡を見つけ出したりする他に、狩りを行ったり、動物や植物の種類を判定することもできます。

また戦闘時に役立つのは、弓やスリングなどの飛び道具を扱える点です。ファイターのように接近戦はできませんが、離れた場所から支援攻撃をすることができるのです。

レンジャーもシーフと同様に身軽さが身上なので、重くて堅い鎧は使用できません。





セージ(賢者)技能

セージ技能を持つ者は、学問に関する知識にすぐれています。この技能があれば、文字の読み書きや、特殊な言語を憶えることができます。また歴史上の事件やモンスターの名称、特徴などを知っていたり、物品を鑑定することもできます。

『ソード・ワールドPC』では、セージ技能に関する判定は自動的に行われます。

バード(吟遊詩人)技能

バード技能の持ち主は、楽器の演奏や歌唱、各地の伝説や伝承などに通じています。また古代王国期から伝わる魔法の歌(呪歌)を演奏すれば、聴き手に呪文に似た効果を及ぼすことができます(ただし、アンデッドやゴーレムなど精神を持たない対象には効果がありません)。

呪歌を唄うには楽器が必要ですが、道具屋へ行けばさまざまなものが売られています。楽器の種類によって呪歌の効果が変わることはありませんので、気に入った楽器を選んでください。また、呪歌は唄を聴いたすべての者に効果を発揮します。戦闘中に使う場合は、敵味方双方に効果が及ぶことを念頭に置いてください。





シャーマン(精霊使い)技能

フォーセリアの世界は、精霊と呼ばれる不思議な生命に満ちています。精霊はあらゆる事物に宿り、自然の気象や人の感情、病気などをつかさどると言われています。シャーマン技能の持ち主は、そんな精霊たちと心を通わせ、その力を借りて"精霊魔法"を行使することができます。

精霊は金属を嫌うため、シャーマンは金属製の鎧を身につけることができません。ただし、精霊界にも存在するという銀だけは例外です。また精霊魔法を使う時には片手を空けておかなくてはなりませんので、剣か盾のどちらか一方しか装備できません。

精霊魔法は、呪文に対応した精霊力が働いている場所でなくては使うことができません。個々の呪文については、37ページを参照してください。

シャーマンには、センス・オーラ(周囲に働く精霊を見分ける能力)、インフラビジョン(暗闇でも周囲を見ることができる能力)などの特殊能力があります。また精霊魔法の行使に必要な魔法語を、サイレント・スピリット(精霊語)と言います。

プリースト(司祭)技能

フォーセリアには多数の神々が存在しており、人間やその他の知的種族から信仰されています。プリースト技能の持ち主は“司祭”と呼ばれ、神々の力を借りてさまざまな奇跡を行うことができます(神聖魔法)。

プリースト技能を得るためには、神への深い信仰心が必要です。信仰心を失えば技能は失われますし、神の教えに反した目的に神聖魔法を使おうとしても、効果が現われない場合もあります。また神聖魔法の行使に必要な魔法語を、ホーリー・プレイ(神聖語)と呼びます。





ソーサラー(魔術師)技能

古代王国時代に開発された偉大な魔法の多くは失われてしまいましたが、その一部は現代のフォーセリアにも伝わっています。それが“古代語魔法”と呼ばれるもので、ソーサラー技能の持ち主(ソーサラー)はこの呪文を行使することができます。

古代語魔法は、精霊や神の仲介なしに、魔力の源(マナ)を直接物質から引き出して効果を表わすものです。非常に強力な魔法ですが、複雑な身振りが必要なために、鎧はソフト・レザーまでに限られ、またメイジ・スタッフか魔法の指輪を装備しなければなりません。

古代語魔法の行使に必要な魔法語には2種類あります。ひとつは上位古代語(ハイ・エンシェント)で、古代王国の上流階級で使用されていた言語。もうひとつは下位古代語(ロー・エンシェント)で、市民や奴隷が使用していた言語です。ソーサラーは、これらの言語の読み書きや会話ができます。

◆

『アレクラスト大陸の種族』

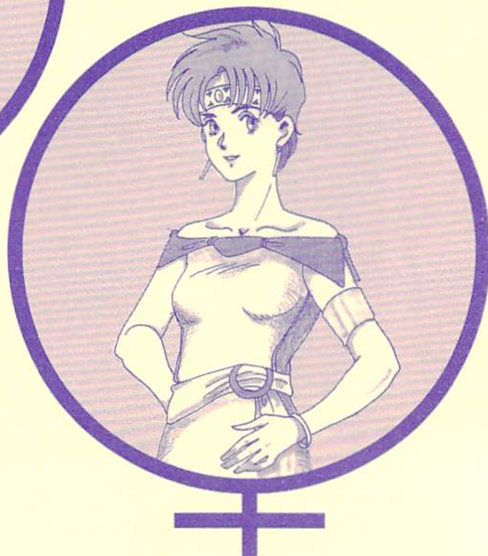
人　間

フォーセリアに住む人間の肉体的特徴は、我々とまったく同じです。現在繁栄しているのは、カストゥール王国が滅亡した後に覇権を得た種族で、古代王国期には奴隷や蛮族として迫害されていました。カストゥール王国の支配階級であった古代種族に比較すると、魔法をあやつる技には劣っていますが、体力と生命力はより強靱です。

アレクラスト大陸には数種類の人種が存在しており、各地方にそれぞれ独特の生活様式や文化があります。医学が進んでいないため、一般人の平均寿命は50年ほどです(魔法で寿命を伸ばすこともできますが、法外な金額が必要となります)。

人間はすべての技能を修得することができます。制限は一切ありません。





エルフ

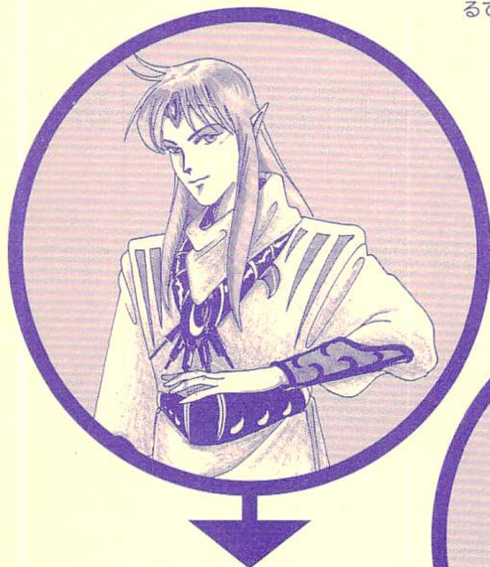
エルフは森に住む妖精族で、容姿の美しさと長寿(ハイ・エルフと呼ばれる上位種族は終わるべき寿命すら持っていません)によって、人間の羨望を集めています。

身長は平均160センチぐらい。若木のようにほっそりと痩せており、目尻の上がった切れ長の目と、先端のとがった耳が特徴です。体毛は薄く、男性でも髭が生えません。肌の色は白に近く、髪や瞳の色も、金や銀、青や緑といった薄いものがほとんどです。

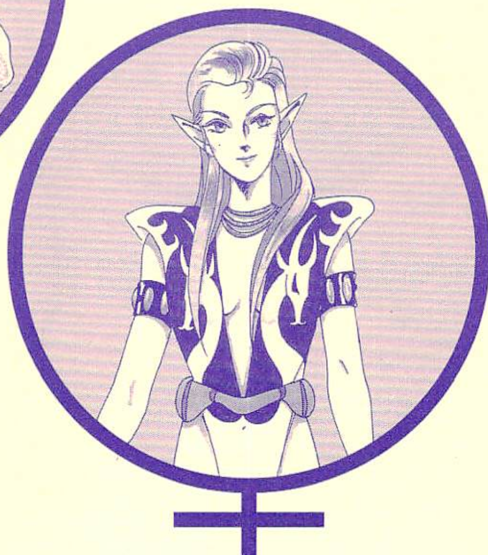
ほとんどのエルフたちは、森の奥深くにある自分たちの村から離れることはありません。彼らは災厄や混乱を持ち込む他種族やモンスターを憎んでおり、村に近づく侵入者には容赦なく攻撃をしかけてきます。

しかしそんな彼らの中にも、村を出て冒険者となり、人間の街にやってくる変わり者がいます。冒険者の店で、珍しいエルフの冒険者と出会うこともあるでしょう。

エルフは、生まれつき精霊たちと会話する能力(シャーマン技能)を持っています。その反面、神を信仰することはありません。それ以外は、技能の修得に制限はありません。





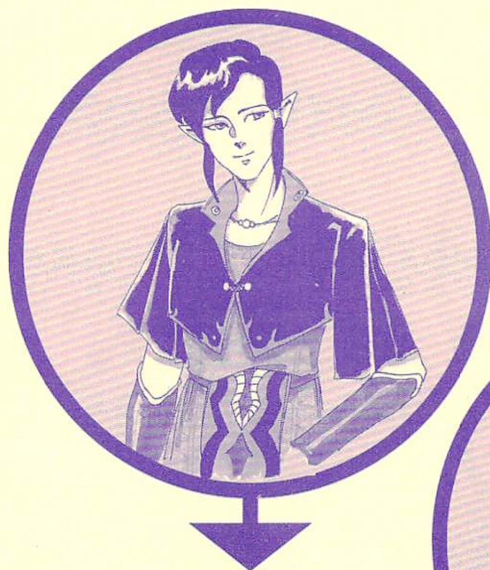


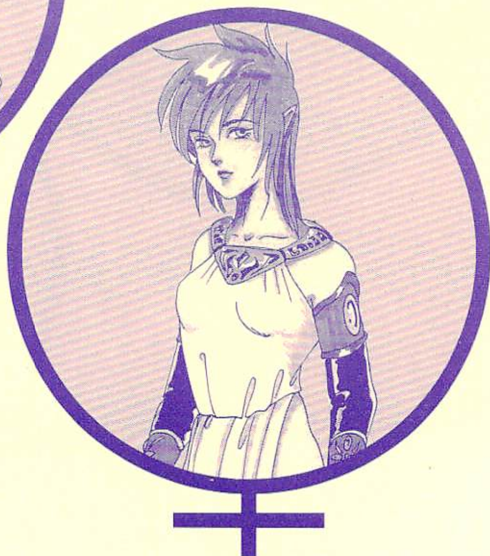
ハーフ・エルフ

ハーフ・エルフは、人間とエルフとの間に生まれた混血種です。身体的特徴は人間とエルフの中間にあたります。耳はわずかにとがっていますが、髭が生えることもあります。体格は痩せぎみの人間といった感じです。

ハーフ・エルフも子供を残すことができますが、子供はクォーターにはならず、人間、エルフ、ハーフ・エルフのいずれかになります。ごくまれに、人間どうしの間からも隔世遺伝でエルフやハーフ・エルフが生まれることがあり、これらの子供のことを人間は「取り替え子(チェンジリング)」と呼んで忌み嫌います。

ハーフ・エルフの性格は、人間社会で育てられたか、エルフ社会で育てられたかによって大きく変わります。人間のあいだで大きくなれば、人間じみた性格になるでしょうし、エルフに育てられれば、やはりエルフのように排他的な考えを持っているはずです。技能の修得も同様で、人間育ちなら技能に制限はなく、エルフ育ちならシャーマン技能を持っている反面、プリースト技能を得ることはできません。





ドワーフ

本来は大地の妖精族ですが、今ではまったく物質界の住人になりきっています。エルフが森の住人であるのに対して、ドワーフは岩がちな山中や洞窟の中で暮らしています。

身長はおよそ120センチほどで、丸々と太っています。男性のドワーフは長い髭を蓄えていますが、これは彼らのステータス・シンボルで、ドワーフの男性は、人間の女性の化粧に劣らず、念を入れて髭の手入れをします。鼻はだんご鼻で肌色は濃く、体毛や瞳も茶や黒といった濃い色がほとんどです。

ドワーフは、暗闇の中でも昼間と同じようにものを見ることができます。また手先が器用で細かい加工や鍛冶の技術に長けており、ほとんどのドワーフはクラフトマン技能を身につけています。

大多数のドワーフたちは、鍛冶の神であるブラキを信仰しています。したがってプリースト技能は修得できますが、他の魔法の技は不要と考えているため、ソーサラー技能やシャーマン技能を得ることはできません。



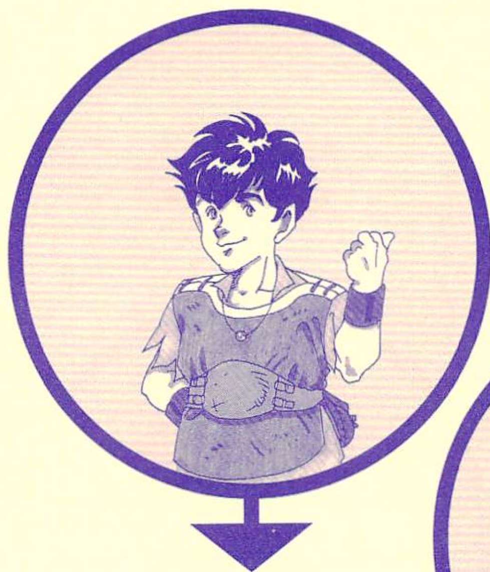


グラスランナー

妖精族の一員であったグラスランナーは、好奇心に導かれるまま物質界に住みついた種族です。身長は1メートルほどで、人間の子供のような体形をしています。耳は少しとがっていますが、それ以外に目立った特徴はありません。

彼らは定住する習慣を持たず、普通は単独か家族単位で放浪の旅を続けます。子供を育てるわずかな期間だけは例外ですが、都市で生活することは好みません。また彼らは、昆虫や植物と意思を通じることができます。

グラスランナーは、草原の住人であることからレンジャー技能を、小手先の技にすぐれていることからシーフ技能を、生まれつき持っています。しかし性格が明るく、学問や深刻な事柄に興味を示さないため、ソーサラー技能、プリースト技能、シャーマン技能を修得することはできません。





店と施設

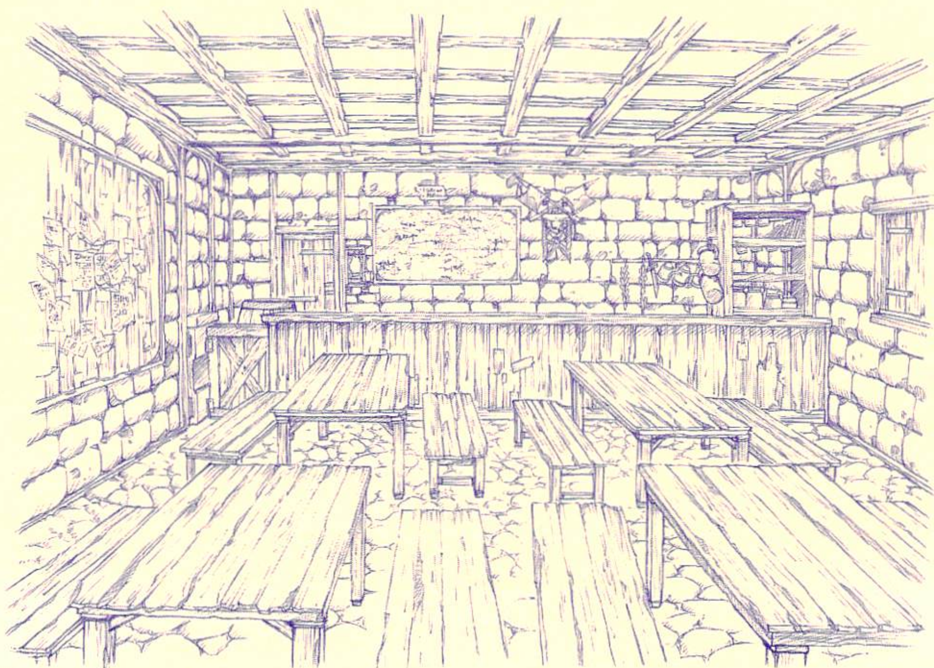
冒険の間、君たちの家となり庭となる街には、
いろいろな商店がある。
酒と寝床で疲れを癒し、新たな冒険の噂を得る「冒険者の店」
がらくたの中から、冒険の力強い味方と、謎への鍵を見つけてくれる「奇跡の店」
鋭き剣や、堅固な盾、堅く力強い鎧を造る「武具の店」
大地の恵み、癒しの草花を売る「薬草師の店」
古代の知識と、魔術の殿堂である「魔術師ギルド」
都市の裏道を知り、さまざまな情報に通じる「盗賊ギルド」
神々の教えと力を示し、奇跡を与える「神殿」
すべて、冒険の手助けとなってくれる場所だ。
冒険を求める時、
苦難に出会った時、
行くべき道を見失った時は、
これらの扉を叩いてみよう。
きっと新しい展開が開けるはずだ。

『冒険者の店』

アレクラスト大陸には多くの宿屋や酒場がありますが、その中でも特に冒険者たちが集う宿屋を、“冒険者の店”と呼びます。主な街や村には必ずこのような店がありますし、時には街道沿いに、ぽつりと一軒だけ建っていたりすることもあります。

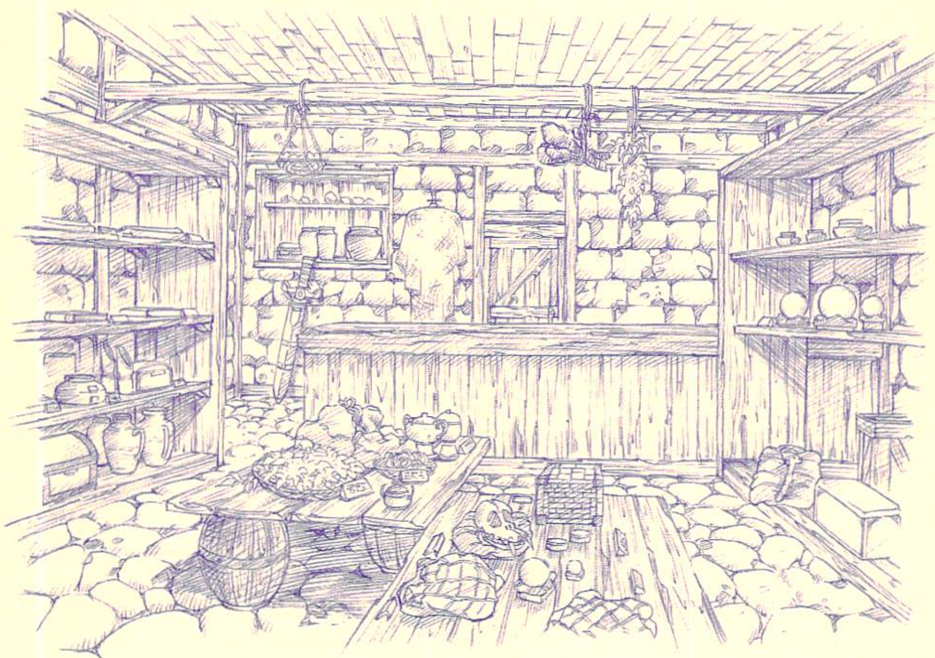
“冒険者の店”は、一階の酒場と二階の宿屋に分かれています。酒場では、店の主人から冒険の依頼や斡旋を受けられる他、客たちから冒険に関するさまざまな噂を聞くことができます。宿屋では、宿泊して旅の疲れを取ることもできます。

『ソード・ワールドPC』では、キャラクターの技能のレベルアップはここで行います。また“冒険者の店”で引き受けた仕事は、同じ店で「解除」(キャンセル)することができます。仕事に行き詰ったり、敵が手ごわすぎて勝てない時は、正直にわけを話して仕事を解除してもらいましょう。ただし仕事の内容によっては、解除すると二度と引き受けることができなくなる場合があります。



『奇跡の店』

オランの市街にある、ちょっと変わった道具屋です。この店の主人は珍しいもの好きで、冒険者が遺跡や廃虚で集めてきたいろいろな品物を買い取ってくれます。またこの店には、冒険に必要な雑貨類の他に、他の店にはない不思議な魔法の品物が売られています。

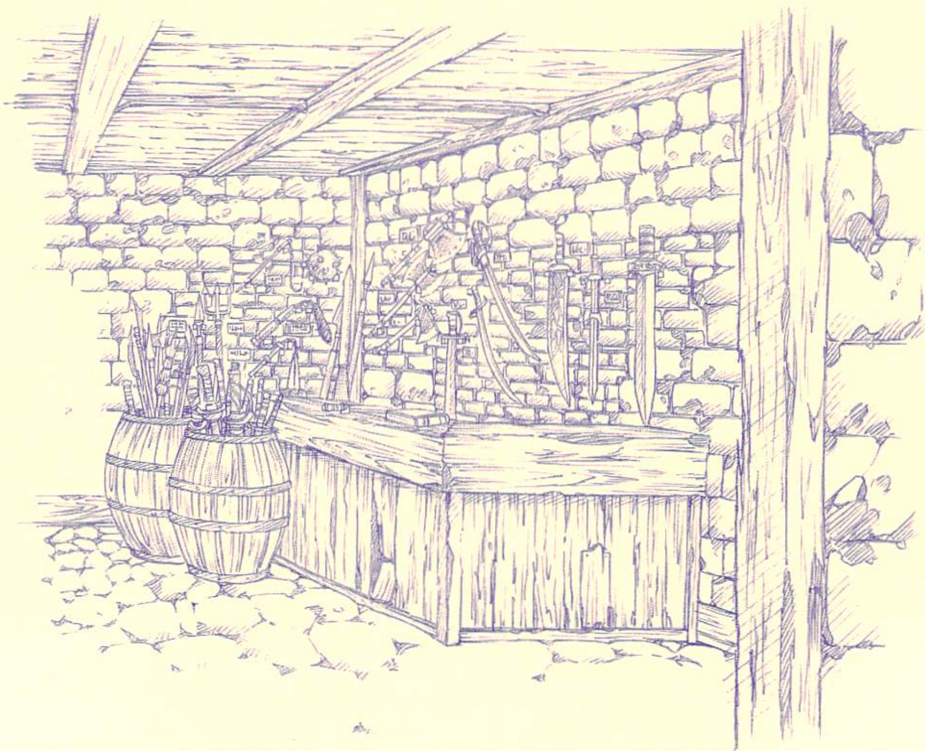


『薬草師の店』

ここでは、毒を消したり麻痺を治してくれる薬草が売られています。プリースト技能が低いうちは、冒険の前にここで薬草を買っておくといいでしょう。

『武具の店』

武具の店はその名の通り、冒険に欠かすことのできない武器や鎧、盾を売る店です。店では客の体格(筋力)に合わせて、さまざまなサイズの商品をそろえてあります。また技能によっては、持てる武器や防具に制限があるので、注意して適切な品を選んでください。



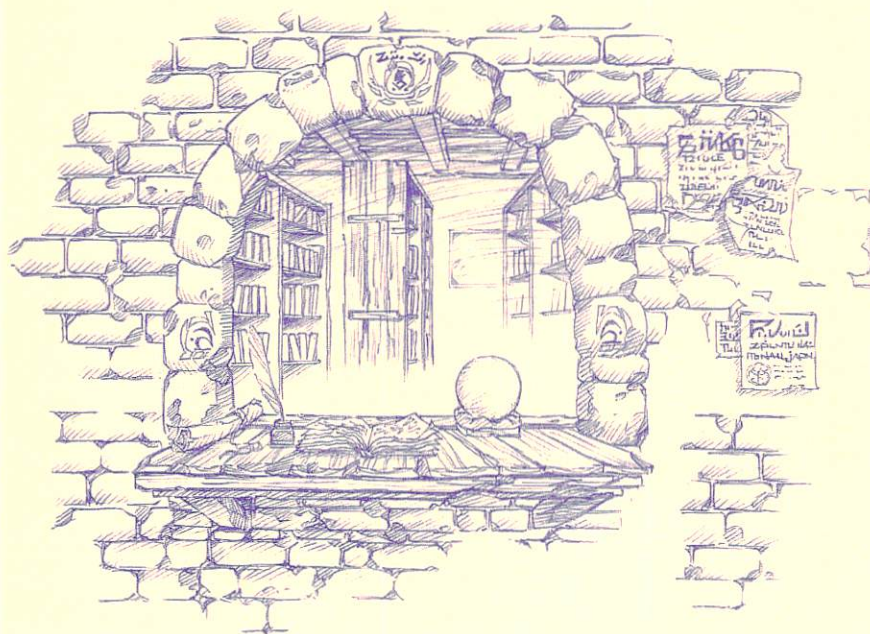
◆

『魔術師ギルド』

魔術師ギルドは、古代王国時代に発展した“古代語魔法”の技を守り、魔術師たちを育て、助ける組織です。オランにある本部を中心に、現在ではアレクラスト各地の大都市にネットワークを広げています。

『ソード・ワールドPC』では、魔力の源(マナ)の結晶である“魔晶石”や、特殊な魔法をかける時に必要となる“樫の木の枝”“竜の牙”“サーバント・ストーン”などが販売されています。

また、冒険の途中で魔法や魔法の品についての情報が必要になったなら、ここを尋ねてみるとよいでしょう。ひょっとすると、重要な手がかりが得られるかもしれません。



◆

『盗賊ギルド』

盗賊ギルドは、盗賊たちがお互いの利益を守るために組織した団体で、街ごとに縄張りを持っています。また教育施設の側面もあって、シーフ技能を教えてくれます(ただし、ギルドに加入するのが条件ですが)。

街中の探索で情報収集をするような場合は、ここを訪ねてみてください。盗賊たちほど、都市の裏側の情報に通じている者はいないのです。ただし盗賊ギルドには、シーフ技能を持つ者がパーティーにいなくては入ることができません。



◆

『神　殿』

アレクラスト大陸では、さまざまな神々が信仰されていますが、ここでは代表的な“六大神”の神殿について解説しましょう。

ファリス神殿

至高神ファリスは、正義を尊び、秩序を重んじる法の番人です。最も信者の多い神で、王や貴族など上流階級の人々にも熱心に信仰されています。

ファリスの信者は、光の下の平等と正義を唱え、邪悪な行為は一切禁じられます。ファリスは法の裁きをもつかさどっており、熱心な信者は邪悪と判断した者を罰したりすることもあります。

絶対的な善を訴えるファリスの教えは、反面どんな些細な悪事も見逃せない融通のなさを持っています。

マーファ神殿

マーファは大地母神、豊穣の女神として広く信仰されています。人が自然にあるがままに生きて行くことを理想としていますが、それは他者との健全な協調を前提としたものであり、暗黒神ファラリスが唱える利己主義的な“あるがまま”とはまったく違います。

マーファは、自衛のための戦い以外は一切否定しています。その信者もまた、仲間や自分の身を守る必要に迫られない限り、自ら戦いを挑むことはしないでしょう。

ラーダ神殿

知識神ラーダは、発明や真実をつかさどり、理性を重んじる神です。その性格上、賢者や魔術師に信者が多く、その神殿に学院が付属していることも少なくありません。

ラーダは戦いを否定はしませんが、野蛮な行為は禁じています。

マイリー神殿

戦神マイリーの教義は、生きることは不断の闘争であり、そのために戦う勇気を持たなければならないというものです。多くの傭兵や戦士に信仰されていますが、その教えは戦場で戦う者のみに向けられたものではありません。信者たちは、どちらかといえば他人に教えを広めるより、自らの生きるための戒めとしている場合が多いようです。

チャ・ザ神殿

チャ・ザは本来幸運の神ですが、交流をつかさどり、他人との交わりを説くことから、商業の神として信じられるようになりました。

信者にはやはり商人が多く、商売などを通じて人と人とが交流することで幸福は実現されるというのが教えです。盗みは禁じていますが、遺跡の財宝や落とし物など、所有者の分からない財産を自分のものにすることは認められています。

店と施設

ファラリス神殿

暗黒神ファラリスは、人間の欲望をすべて容認し、統制のない完全な自由を説いています。その教義は徹底した個人主義に貫かれ、大地母神マーファとは違った意味で“あるがまま”の生きかたを認めていると言えます。

ファラリスの信者は、法律や道徳といった規範を一切認めないため、犯罪的な行為を行うことがしばしばあります。そのため、ファラリス神殿は公には存在を認められていません。人目につかない一画や、まさかと思うような場所に、その神殿はあるのです。

※これら六大神以外にも、鍛冶の神や詩人の神、狩人の神といったごく一部の人々に信仰されている神や、破壊の女神、死者の神といった、表立って信仰されてはいないが、裏の世界ではかなりの勢力を持っている神もいます。

武具とアイテム

冒険の旅には、武器や防具、
さまざまな道具類が不可欠だ。
また冒険の最中に、
不思議な品物を見つけることもあるだろう。
街の店先に売っている物もあれば、
魔法使いの塔に秘蔵されている物、
古代王国の遺跡でがれきに埋れている物もある。
なにげない日常の生活に必要な物、
冒険者にこそふさわしい物、
魔術師でなくては扱えない物、
まったく使い道の分からない物。
そんなさまざまな品物のうちのいくつかを紹介してゆこう。

◆

『武 具』

武具の店には、さまざまな武器、鎧、盾が用意されています。『ソード・ワールドPC』では、同じ武器や防具でも、重さが異なれば与えるダメージや防御力が異なるので注意してください(重いものほど効果が大きい)。また銀製の武具や魔法の武具には、特別な力が秘められています。

武　器

ダガー	刃渡り20センチ程度の短剣。投げて使用することもできる。
カタール	H形の握り手が特徴的な短剣。暗殺や不意の一撃を与える時に有効。
ショート・ソード	両刃の直刀で、ファンタジー世界では最も一般的な武器。ショート・ソードから順に大きく重くなってゆく。ブロード・ソードまでは片手で扱え、バスタード・ソードは片手でも両手でも扱えるが、グレート・ソードは両手専用。
ブロード・ソード	
バスタード・ソード	
グレート・ソード	
シミター	刃が三日月のように反り返った、片刃の曲刀。
ファルシオン	シミターに似た片刃の曲刀。先端へいくほど刃が幅広になっている。
カトラス	片刃の曲刀で、シミターより刃幅が広く、反りが緩やか。
シャムシール	片刃の曲刀で、形はシミターに似ているが遥かに大きく、両手で使用する。
サーベル	刀身がわずかに反った片刃の剣。
レイピア	細くて鋭い両刃の刀身を持つ剣。切るよりも突いて使う。
エストック	刃のない、大きな針のような刀身を持つ剣。突き専用。
フランベルジュ	両刃の直刀で、刃全体が波打つような形をしている。
ハンド・アックス	片手で持つ小さな斧。投げて使うこともできる。
バトル・アックス	片手、両手どちらでも扱える両刃の斧。
グレート・アックス	バトル・アックスをさらに大きく、重くした斧。両手専用。
ショート・スピア	長さ1メートル程度の短い槍で、投げて使うこともできる。
ジャベリン	投擲のために造られた軽い槍。
ロング・スピア	片手または両手で使用する槍。
トライデント	刃の先端が三本に分かれた槍で、三叉鉾と呼ばれる。
クラブ	木製の棍棒で、投げて使うこともできる。
クォーター・スタッフ	両手で持つ長めの棍棒。
ビッグ・クラブ	両手用の巨大な棍棒。
ライト・メイス	棒状の握りの先に、スパイクをつけた鉄球や尖った鍔をつけた打撃武器。ライト/ヘビーの差異は重量の違い。
ヘビー・メイス	
モール	長い柄を持つ両手専用の大型メイス。

メイジ・スタッフ	魔法で処理された特殊な杖。魔法使いは、これがなくては魔法をかけることができない。両手で使う。
ライト・フレイル	棒状の握りと、スパイクで強化された短い棍棒や分銅を鎖でつないだ武器。ライトは片手、ヘビーは両手用。
ヘビー・フレイル	
モーニング・スター	フレイルの一種で、棒状の握り手の先に多数のスパイクが突き出た星型の鉄球がついている。
ピック	棒状の握りの先に、錐状の刃を直角に取り付けた武器。突き刺して使う。
マトック	刃の部分が湾曲したピック。つるはし。
ウォー・ハンマー	長い柄の先に、金属製の槌頭とピックを取り付けた武器。
ショート・ボウ	木製の弓で、最もオーソドックスな飛び道具。ショートとロングの差は、大きさの違い。
ロング・ボウ	
ライト・クロスボウ	木製の台尻に、金属製の弓を直角に取り付けたもの。石弓。ライトとヘビーの差は大きさの違いで、ヘビーになると専用の装置を使って弦をひかなくてはならない。
ヘビー・クロスボウ	
アロー	アローは「ボウ」用の軽くて長い矢のこと。クォーレルは「クロスボウ」用の太くて短い矢のこと。
クォーレル	
スリング	革製の石投げ器。細い革ひもの中央に石を入れて振り回し、ひもの片方を離すと石が飛んで行く。
スタッフ・スリング	スリングの威力を高めるために、長い棒の先にスリングをつけたもの。両手で使う。

防　具

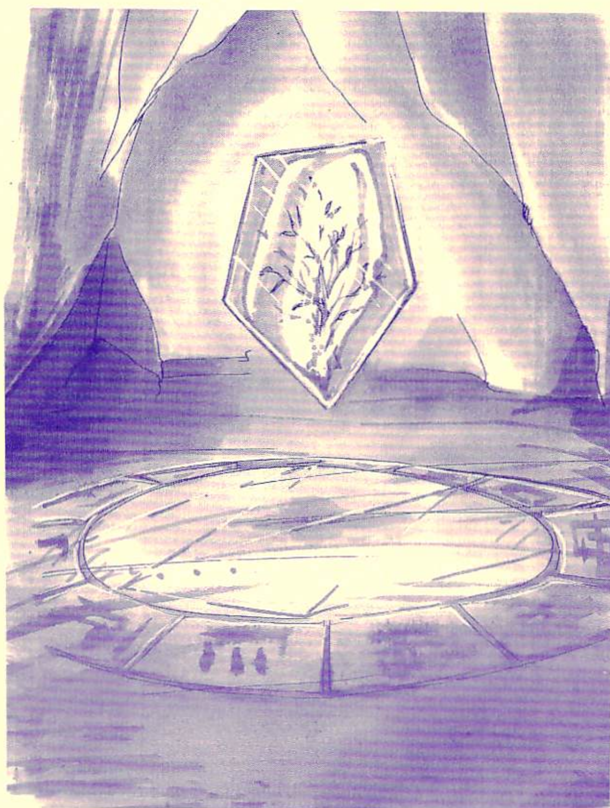
クロース	厚くて丈夫な布で造られた鎧。普通の服に比べれば、多少の防御効果はある。
ソフト・レザー	なめした革で造った鎧。軽くて動きやすく、大きな音を立てないので、ソーサラーやシーフ、レンジャーが愛用している。
ハード・レザー	オイルやワックスで煮詰め、堅くした革で造った鎧。ソフト・レザーよりも防御力は高い。
チェインメイル	小さな金属の輪を鎖状につなぎ合わせて造った鎧。プレート・アーマーに比べれば音も小さく、動きやすい。
プレート	金属板を打ち出して造った鎧。防御力は最高だが、重く動きにくい上に大きな音を立ててしまう。
スモール・シールド	直径40センチ程度の小さな盾。攻撃を止めるというよりも受け流すもの。
ラージ・シールド	直径1メートルほどの大きな盾。構造も頑丈で、ほとんどの攻撃を食い止めてくれる。

『アイテム』

魔晶石	魔力の源の“マナ”を結晶化したといわれる宝石で、古代王国期に造られた。魔法をかける時にこの石を持っていると、自分の精神点の代わりに石の魔力を使うことができる。古代王国の遺跡で多く見つかる。
樫の木の枝	古代語魔法「オーク」をかける時に必要な品物。魔術師ギルドで売られている。
サーバント・ストーン	古代語魔法「ストーン・サーバント」をかける時に必要な石。魔術師ギルドで売られている。
竜の牙	古代語魔法「スケルトン・ウォリアー」をかける時に必要な品物で、竜の牙に魔法の処理を加えたもの。魔術師ギルドで売られているが、非常に高価。
魔法の指輪	この指輪をはめると、メイジ・スタッフがなくても魔法をかけられるようになる。非売品。
水の水晶	精霊力が封じられた魔法の品物。これらを持っていれば、精霊力が働かない場所でも、それぞれに封じられた精霊に関わる魔法を使うことができる。非売品。
大地の石	
風の羽	
火花の石	
クラウド・エッグ	鳥の卵そっくりの魔法の品物。割ると麻痺、眠り、毒のいずれかの煙が発生する。非売品。

魔　法

フォーセリア世界には、
いくつかの魔法の体系が存在している。
魔力の源を直接物質から引き出す
「古代語魔法」(ソーサラー・マジック)。
精霊の力を借りて行使される
「精霊魔法」(シャーマン・マジック)。
神の奇跡を実現する
「神聖魔法」(プリースト・マジック)。
そして、魔力が込められた調べを奏でる
「呪歌」。
ここでは、それぞれの体系にどのような呪文があるか、
簡単にまとめておこう。



☆『ソード・ワールドPC』では、『ソード・ワールドRPG』の魔法を基本としていますが、コンピュータ・ゲームでは再現の困難な魔法や、使用する機会のない魔法は、必要に応じて変更、削除されています。
☆呪文欄にある「基本消費精神力」を、技能レベルで割った値(端数切り上げ)が、実際に魔法をかけた時の精神力消費量になります。
☆魔法をかける時に余分の精神力を消費すれば、魔法の効果範囲や強さなどを自由に変えることができます(例えば、普通なら1人にしかかけられない癒しの魔法を、効果範囲を広げることでパーティー全員にかけることもできる)。
☆1ラウンドとは、敵と味方が全員1回ずつ何らかの行動を行い、終了するまでの時間を表わしています。
☆呪文名の部分に時折り(　)があります。(　)内を含めた名称が正式ですが、『ソード・ワールドPC』では削除されています。

『呪　歌』

古代王国時代に編み出されたといわれる魔法の唄“呪歌”は、バード技能がなければ唄うことができません。『ソード・ワールドPC』では、呪歌の効果範囲は戦闘画面全域となり、敵味方の区別はつけられません。

モラル：聴くものの勇気を奮い起こし、攻撃力を高めます。
ピース：モラルとは逆に、戦いの気持ちを消し去り、攻撃力を失わせます。
レジスタンス：魔法に対する抵抗力を高めます。
ララバイ：聴くものを眠らせます(唄い始めて4ラウンド目から効果を発揮)。
シング：この唄を聴いたものは、同じように唄い出してしまいます。魔法使いなら、呪文を唱えられなくなります。
ダンス：唄を聴いたものは、メロディーに合わせて踊り出してしまいます。踊っている間は、神聖魔法以外の魔法はかけられず、通常の行動力にも大きな制限を受けます。
レクイエム：死者の霊を弔う唄で、アンデッドの戦う意志を弱め、攻撃力や回避力を下げます(唄い始めて4ラウンド目から効果を発揮)。



『プリースト・マジック』(神聖魔法)

1レベル

キュアー・ウーンズ

基本消費精神力：5 | 効果範囲：個人

効果：神の癒しの力によって、失われた体力を回復させます。技能レベルや知力ボーナスの大小によって効果に差が出ますが、通常3〜15点の回復効果があります。

トランスファー(・メンタルパワー)

基本消費精神力：1(0) | 効果範囲：接触/個人

効果：唱えた者の精神力を対象者に譲り渡す呪文です。呪文を唱えるのに失敗した場合は、精神力を1点失います。

ターン・アンデッド

基本消費精神力：5 | 効果範囲：5×5エリア

効果：善の神々は、負の生命を持つアンデッドを嫌っています。またアンデッドにとって、神々の神聖な力は、かりそめの体を破壊してしまう驚異に他なりません。この呪文は神々の聖なる力によって、アンデッドを恐れさせたり、破壊する魔法です。

サニティ

基本消費精神力：3 | 効果範囲：接触/個人

効果：薬や邪悪な魔力によって混乱した心を、正常に戻します。

ラック

基本消費精神力：1 | 効果範囲：術者本人

効果：チャ・ザの司祭のみが使用できる呪文。幸運の神の加護により、不利な状況(敵の攻撃や魔法を除け損ねた、崖を登っていて手が滑ったなど)を一度だけなかったことにできます。

2レベル

ホーリー・ウェポン

基本消費精神力：8 | 効果範囲：武器1つ/18ラウンド

効果：神聖な力を武器に宿らせる呪文です。魔法の武器でしか傷つかないアンデッドにも効果があります。

フォース

基本消費精神力：10 | 効果範囲：個人

効果：神聖な力を波動として敵にぶつける攻撃魔法です。

3レベル

キュアー・ポイズン

基本消費精神力：9 | 効果範囲：接触/個人

効果：一般的な毒や、薬物による中毒を解除します。ただしレベルの低い魔法なので、特殊な毒物や薬には効果がない場合があります。

ホーリー・ライト

基本消費精神力：12 | 効果範囲：戦闘画面全域

効果：アンデッドを破壊する神聖な光を手の平から放つ魔法です。

ウィーク・ポイント

基本消費精神力：15 | 効果範囲：個人

効果：ラーダの司祭のみ使用できる呪文。知識神の加護で敵の弱点を見きわめ、強力な一撃(クリティカル・ヒット)をもたらす確率を高めます。

ピース

基本消費精神力：15 | 効果範囲：戦闘画面全域

効果：マーファの司祭のみが使用できる呪文。慈愛の女神の助力を得て、敵の心から闘争心を消し去ります。ただし、敵の闘争心があまりに強すぎたり、邪悪な神の手先であった場合、効果がない場合があります。

4レベル

キュアー・ディジーズ

基本消費精神力：12 | 効果範囲：個人

効果：モンスターによって感染した病気を癒すことができます。

ヒート プロテクティブ(・サークル)
コールド プロテクティブ(・サークル)

基本消費精神力：16/12 | 効果範囲：パーティー全員

効果：パーティー全員を、炎や熱(ヒート)、氷や冷気(コールド)から保護します。ただし完全にシャットアウトできるわけではなく、ダメージを少し軽くする程度です。

5レベル

バトル・ソング

基本消費精神力：20 | 効果範囲：歌声が届く範囲(戦闘画面全域)

効果：マイリーの司祭のみが使用できる呪文。戦神の加護によって、精神力と攻撃力が強化されます。

6レベル(特殊魔法)

セイント

効果：この呪文は、ファリスの司祭が神殿に願い出て、使用を認められなくてはかけることができません。至高神の加護によって、使命を達成するまで信者の戦いの能力が上昇します。『ソード・ワールドPC』のオリジナル呪文で、プレイヤーキャラクターは使用できません。

『シャーマン・マジック』（精霊魔法）

1レベル

スネア
基本消費精神力：3　対応精霊：大地の精霊　効果範囲：個人
効果：地面を隆起させて、対象を転倒させます。空を飛ぶものには効果がありません。

デストラクション
基本消費精神力：3　対応精霊：精神の精霊　効果範囲：個人/1ラウンド
効果：対象の心に雑念を起こします。呪文が唱えられなくなり、攻撃力や回避力が低下します。

ファイア・ボルト
基本消費精神力：5　対応精霊：炎の精霊　効果範囲：個人
効果：炎の矢を対象に投げつけます。

2レベル

ウィル・オー・ウィスプ
基本消費精神力：6　対応精霊：光の精霊　効果範囲：個人
効果：光の精霊力を対象にぶつけます。ウィスプは対象にぶつかると破裂してダメージを与えます。

ウォーター・スクリーン
基本消費精神力：6　対応精霊：水の精霊　効果範囲：個人/12ラウンド
効果：水の幕を張って、炎によるダメージをやわらげます。

コンフュージョン
基本消費精神力：6　対応精霊：精神の精霊　効果範囲：個人/12ラウンド
効果：対象を混乱させ、一切の行動を封じます。ただし呪文にかかっている対象を攻撃すると、効果は解けてしまいます。

シェイド
基本消費精神力：6　対応精霊：闇の精霊　効果範囲：個人
効果：闇の精霊力を敵にぶつけます。シェイドは対象にぶつかると破裂して、精神点にダメージを与えます。

ファナティシズム
基本消費精神力：6　対応精霊：精神の精霊　効果範囲：個人/12ラウンド
効果：対象の恐怖心を取り去って士気を高めます。攻撃力が上がりますが、同時に防御力も低下します。この呪文は男性のシャーマンにしか使えません。

ホールド
基本消費精神力：10　対応精霊：大地の精霊　効果範囲：個人/12ラウンド
効果：魔法にかかった対象は、せりあがってきた大地に下半身を押さえつけられ、移動できなくなります。攻撃力や回避力も低下します。

3レベル

インビジビリティ
基本消費精神力：12　対応精霊：その他の精霊　効果範囲：術者
効果：術者の姿を周囲から見えなくすることができます。効果は集中を続けている間だけで、移動や攻撃を行うと呪文は解けます。

バインディング

基本消費精神力：12	対応精霊：森林の精霊	効果範囲：個人

効果：対象を草や木で動けなくします。攻撃はできませんし、回避力も低下します。

コントロール・スピリット

基本消費精神力：15	対応精霊：炎、風、大地、水	効果範囲：アイテム1つ

効果：弱い精霊をアイテムに封じることができます。

ヒーリング

基本消費精神力：15	対応精霊：生命の精霊	効果範囲：接触/個人

効果：対象の傷を完全に癒します。この呪文は女性のシャーマンにしか使えません。

ミュート

基本消費精神力：9	対応精霊：風の精霊	効果範囲：個人/18ラウンド

効果：対象の発する声や音を沈黙させます。

ストーン・ブラスト

基本消費精神力：12	対応精霊：大地の精霊	効果範囲：個人

効果：地面から大量の石つぶてを放って攻撃します。

4レベル

スリープ

基本消費精神力：20	対応精霊：精神の精霊	効果範囲：個人

効果：対象を眠らせます。「ディスペル・マジック」などの呪文で解除されない限り、効果は永遠です。

フィア

基本消費精神力：20	対応精霊：闇の精霊	効果範囲：個人/12ラウンド

効果：対象に恐怖心を与えて逃走させます。

レストア・ヘルス

基本消費精神力：20	対応精霊：生命の精霊	効果範囲：個人

効果：毒や病気を癒す呪文です。この呪文は女性のシャーマンにしか使えません。

5レベル

コントロール・プラント

基本消費精神力：20	対応精霊：植物の精霊	効果範囲：植物1体

効果：植物を1体支配して、味方として戦闘に加えることができます。

バルキリー・ジャベリン

基本消費精神力：25	対応精霊：精神の精霊	効果範囲：個人

効果：光の槍(ジャベリン)を対象に向かって投げつけます。この呪文は男性のシャーマンにしか使えません。

シュート・アロー

基本消費精神力：20	対応精霊：風の精霊	効果範囲：個人

効果：術者の持つ矢を、風の精霊に運ばせて対象に命中させます。

『ソーサラー・マジック』（古代語魔法）

1レベル

アンロック
基本消費精神力：3 | 効果範囲：錠前や門１つ
効果：錠前や門を開ける呪文です。

エネルギー・ボルト
基本消費精神力：5 | 効果範囲：個人
効果：術者から対象へ向かって、直線状に白く輝くエネルギーの矢を放ちます。

エンチャント・ウェポン
基本消費精神力：3 | 効果範囲：武器１つ/18ラウンド
効果：武器に魔力を宿らせて、ダメージを大きくします。この魔法をかければ、魔法の武器でしか傷つかないモンスターにダメージを与えることができます。

カウンター・マジック
基本消費精神力：3 | 効果範囲：個人/18ラウンド
効果：魔法に対する抵抗力を高めます。

プロテクション
基本消費精神力：3 | 効果範囲：個人/18ラウンド
効果：対象の体の周りに、魔法の防御幕を張ってダメージをやわらげます。

スリープ・クラウド
基本消費精神力：5 | 効果範囲：5×5エリア
効果：効果範囲内に、眠りの雲を発生させます。

ディスペル・マジック
基本消費精神力：5 | 効果範囲：個人
効果：対象にかけられている魔法を解除します。

センス・マジック
基本消費精神力：3 | 効果範囲：パーティー全員
効果：持ち物の中にある、魔法の品物を見分けることができます。

2レベル

ファイア・ウェポン
基本消費精神力：10 | 効果範囲：武器１つ/18ラウンド
効果：武器に魔法の炎をまといつかせて、攻撃力を高めます。

オーク
基本消費精神力：8 | 効果範囲：樫の木の枝１本
効果：子供ぐらいの大きさのウッド・ゴーレム（人形）を作り出し、味方として戦闘に加えます。

3レベル

フィジカル・エンチャント

基本消費精神力：12　効果範囲：個人/18ラウンド

効果：対象の「器用度」「敏捷度」「筋力」のどれかを増減することができますが、人間か妖精、妖魔にしか効果はありません。
- ●シャープネス→器用度を上げ、攻撃の命中率を上げる。
- ●ダルネス→器用度を下げ、攻撃の命中率を下げる。
- ●ストレンクス→筋力を上げ、与えるダメージを上げる。
- ●ウィークネス→筋力を下げ、ダメージを下げる。
- ●クイックネス→敏捷度を上げ、回避力を上げる。
- ●スロウネス→敏捷度を下げ、回避力を下げる。

ライトニング

基本消費精神力：15　効果範囲：電撃の範囲

効果：術者から強力な電撃を放ちます。

ストーン・サーバント

基本消費精神力：12　効果範囲：石1つ

効果：人間大のストーン・ゴーレム(人形)を作り出し、味方として戦闘に加えます。

4レベル

センス・オーラ

基本消費精神力：12　効果範囲：見える範囲

効果：周囲に働く魔力や精霊力を感じ取ることができます。

コンシール・セルフ

基本消費精神力：16　効果範囲：術者

効果：術者の姿を周囲から見えなくすることができます。効果は集中を続けている間だけで、移動や攻撃を行うと呪文は解けます。

ファイア・ボール

基本消費精神力：20　効果範囲：3×3エリア

効果：空間の一点を中心にして激しい爆発を起こします。

パラライズ

基本消費精神力：20　効果範囲：個人

効果：対象を麻痺させて、一切の行動を取れなくします。

5レベル

ブリザード

基本消費精神力：25　効果範囲：5×5エリア

効果：魔法の効果範囲の中に、小石ほどの大きさの氷を含んだ嵐を起こして、中にいる者すべてにダメージを与えます。

サプレス・エレメンタル

基本消費精神力：20　効果範囲：戦闘画面全域/12ラウンド

効果：魔法効果範囲内にある精霊力(火、水、風、大地)のいずれかを打ち消してしまいます。同じ効果範囲内で効果が重複することはありません。

スケルトン・ウォリアー

基本消費精神力：16　効果範囲：竜の牙1つ

効果：特殊な魔法のかかった竜の牙から、がいこつ兵士(スケルトン・ウォリアー)を作り出し、味方として戦闘に加えます。

よりよき冒険へのアドバイス

いよいよ冒険の始まりだ。でも、ちょっと待って。冒険者たるもの、出発の前にはくれぐれも準備を確かめなければならないのだ。

■まずは身だしなみから

まずは、身を守るための武器や防具を買いに行こう。技能によっては、持てる武器や防具に制限があるので気をつけてほしい。

●ファイター、セージ、バード、プリースト　→　制限なし
●レンジャー　→　必要筋力が、自分の筋力の半分以下(端数切り上げ)の非金属製の鎧
●シーフ　→　必要筋力が、自分の筋力の半分以下(端数切り上げ)の非金属製の鎧と、同じく筋力の半分以下の武器
●シャーマン　→　非金属製の鎧
片手用の武器
●ソーサラー　→　ソフト・レザーかクロースの鎧
メイジ・スタッフか魔法の指輪

以上が、技能による武器と防具の制限だ。使えない武具を買おうとすると、“武具の店”の主人が注意してくれる。また、買った武具は忘れないように装備すること。片手でも両手でも装備できるものは、武器を選択した後、決定キーを押すごとに「片手」「両手」「解除」が繰り返されるから、望みの装備方法を選べばいい。

■仲間を見つけてパーティー結成！

装備を整えたなら、“冒険者の店”へ行こう。仕事の話が聞けるはずだし、何より冒険の仲間を見つけなくてはいけない。1人きりで冒険することも可能だけれど、モンスターたちは群れをなして襲いかかってくる。非常に危険だ。

オラン、パダ、カゾフ、エレミアといった大きな街には、君と同じような冒険者たちがいるから、話しかけて気に入った相手とパーティーを組もう。

しかし、その時に気をつけたいのが技能のバランスだ。ファイター、プリースト、ソーサラーの技能を持った仲間が、最低1人は欲しい。6人パーティーを組むなら、ファイター、ファイター、プリースト、ソーサラー、シーフ、レンジャーの各技能を持った仲間をそろえるようにするといいだろう(自分も含む)。

ちなみに、オランの街で仲間を集める場合におすすめのパーティー構成は…

バート(人間/ファイター)
エリディン(ハーフエルフ/ファイター)
バラム(ドワーフ/ファイター&プリースト)
リザン(人間/ソーサラー)
ルークス(人間/シーフ)
ファーザム(ハーフエルフ/シャーマン&ソーサラー)

の6人だ。もちろん、このメンバーじゃなきゃだめってわけじゃない。でも、女の子ばかりで戦闘能力のないパーティーや、戦士ばかりで魔法が使えないパーティーを作ると、冒険の最中に困ったことになりかねない。バランスの取れたパーティー構成を心がけてほしい。

それから、仲間にしたキャラクターのステータスや持ち物、経験点の残りをチェックすることも忘れずに。各キャラクターは必要最低限のものは持っているけれども、それでは頼りないと思うなら、よい武具に買い替えてあげるといいだろう。また、経験点がかなり残っているキャラクターもいるので、必要な技能があるなら持たせるといいだろう。

■仕事はどこだ？

パーティーを組んだなら、“冒険者の店”の主人に仕事の話を聞いてみよう。パーティーにプリーストがいるなら信仰する神の神殿、ソーサラーやセージがいれば魔術師ギルド、シーフがいれば盗賊ギルドなどから仕事の依頼を受けることもあるので、こまめに通ってみるといいだろう。

■行き詰った時は……

いざ仕事を請け負ったはいいものの、どうも行き詰まって……。そんな場合は聞き込みが一番。事件の依頼をしてきた人物にもう一度会ったり、関連する神殿や、魔法の品物が関わっているなら魔術師ギルド、盗品や犯罪者がからむなら盗賊ギルドへ行き、情報を探すといいだろう。意外な所で重要な情報が手に入る場合もある。

冒険者の店や神殿にいる人々の噂話にも要注意だ。

■最後の手段！ でもよく考えて

どうしても歯がたたない場合は、依頼を受けた店や場所に行き、仕事の解除を頼もう。だめな時はあきらめるのも肝心。違う仕事をこなしてから再挑戦すればいいのだから。ただし仕事の内容によっては、解除したり、依頼を受けた時に断ると、二度と登場しなくなるものがあるので、むやみに断ったり解除するのは考えものだ。せっかく冒険者になったのだから、ひとつでも多くの冒険を楽しむべきだろう。

■冒険は各地にあり！

冒険はオランの街だけでなく、各地に散らばっている。街での仕事がなくなったら、少し遠出をしてみよう。旅をしている途中の街道で、思いがけなく新しい冒険に出会うこともあるだろう。パーティーにエルフやドワーフ、グラスランナーを加えていると、一風変わった仕事に出くわすかもしれない。

■報酬を忘れずに

仕事を終えたら、報酬と経験点を忘れずに受け取ろう。「経験点を得た」とのコメントが出るまで、冒険は終了していない。うっかりしていると、せっかくの苦労が無駄になりかねないし、前の冒険を終了させないと次の依頼もやってこない。注意！

■レベル・アップはどうしよう？

経験点を得たなら、すぐに技能をレベルアップさせてもいいし、貯め込んでおくのも自由だ。貯め込むことに何か利点があるのか？　それは君自身で見つけてほしい。

■最後にとっておきのヒントを……

この『ソード・ワールドPC』には、実は原作がある。富士見書房から発売されている『死せる神の島（上・下）』がそれ。この小説を読めば、ゲームの背景がより深く理解できて、『ソード・ワールドPC』がさらにおもしろくなることは間違いない。まだ読んでいない人は本屋さんに走ろう！

では、存分にアレクラスト大陸での冒険を楽しんでくれたまえ。幸運を祈る。

ソード・ワールドPC デザイナーズ・ノート

お待たせしました! ソード・ワールドの世界が、いよいよ皆さんのコンピュータに登場します。剣と魔法に満ちたファンタジー世界『フォーセリア』、そこに存在する大陸『アレクラスト』を舞台とした、さまざまな冒険が皆さんを待っています。

ところで皆さんは、テーブルトークRPGって御存知ですか? 友達と一緒におしゃべりしながら、物語をつくりあげて行くテーブルトークRPG。コンピュータ・ゲームにもその楽しさを採り入れようと、キャラクター達の会話や、ゲームの命ともいえる数々のシナリオに、いろいろと工夫をこらしました。

テーブルトークRPGを楽しんでいる方、テーブルトークRPGなんて知らないという方、どちらにも楽しんでいただけると思います。

80編の中から選りすぐった50数編のシナリオを、どうぞ御堪能ください。

安田　均



ソード・ワールドRPGは、僕がゲームデザイナーになって本格的に手掛けた最初の作品です。基本ルールブックが完成するまでおよそ2年、安田さんやグループSNEの仲間、それから富士見書房の編集の大内氏には、お世話にもなったし、ずいぶん迷惑もかけたもんです。その後は、シナリオ集、追加ルール集、RPGリプレイ、短編・長編小説と(遅れつつも)順調に出版されていて、テーブルトークRPGの世界では、もっとも人気のあるRPGと評価されています。これは、もちろん読者の皆様の御声援のおかげでしょう。

そして、ソード・ワールドは、これからもどんどん出版されます。例えば、いちばん新しいところでは『ワールドガイド』。この本を買って読めば『ソード・ワールドPC』をより深く、より楽しく遊ぶことができるはずです(もちろん、その他の本も役に立ちますよ)。ぜひ、買ってやってください。

水野　良



『あれは3年前～♪』などと唄ってしまいそうになりますが…、やっと登場の『ソード・ワールドPC』です。思い起せば1989年、テーブルトーク版が登場してしばし、私がSNEに入社して数々月がたった頃のこと。安田均社長と水野良先輩と共に、このコンピュータ・ゲーム作成に取りかかったのでした。

当初は、テーブルトークRPGの幅広さを、できるだけコンピュータ・ゲームに取り込みたいと思い、シナリオ100本という壮大な目標を決めて走り出しました。ところが、じっさいにスタートしてみると膨大な量のため、四苦八苦。ひとまず80本ほどにシェイプアップしたものの、今度はコンピュータの容量面で、泣く泣く50数本にまで削らねばならなくなり、本当に身を切る思いをしました。もっとも、それだけにできあがったこの作品には、すごく愛着があります。ぜひとも、じっくりと楽しんでやってください。

下村　家惠子

【参考文献】

このワールドガイドは、以下の文献の記述を参考にして書かれています。『ソード・ワールドRPG』について詳しく知りたいという方は、これらの文献をご覧ください。

●ソード・ワールドRPG（基本ルール）
●ソード・ワールドRPG上級ルール・分冊1（追加ルール）
●ソード・ワールドRPG上級ルール・分冊2（追加モンスター）
●ソード・ワールドRPGワールドガイド（世界設定）
●アイテム・コレクション（武器/防具類の解説）
※いずれも富士見書房発行。

コンピュータ・テーブルトークRPG『ソード・ワールドPC』
アレクラスト大陸ワールドガイド～オラン編～
1992年11月27日　初版発行

著作者　株式会社グループSNE
編集者　株式会社ティーアンドイーソフト
イラストレーション　義仲翔子／米良　仁
協　力　株式会社富士見書房

発行者　横山　俊朗
〒465　名古屋市名東区豊が丘1810番地
ユーザーサポート専用テレフォン　052-773-7757
テレフォンサービス　052-776-8500
印刷所　凸版印刷株式会社
Ⓒ1992 T&ESOFT／グループSNE　ALL RIGHTS RESERVED PRINTED IN JAPAN

※本書の一部もしくは全部を編・著者の許可なく、複写、複製、転載および
レンタル業などに使用することを禁止します。